



ТЕМА ЛИЧНОСТИ

ПЕРЕЛОМНОЕ СОБЫТИЕ

ОШЕЛОМИТЕЛЬНОЕ ОСОЗНАНИЕ • ПОТЕРЯ ЛЮБИМОГО, ЦЕННОЙ ВЕЩИ ИЛИ СОЦИАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ • НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ • 15 МИНУТ СЛАВЫ • ПРОЗРЕНИЕ • ПОЛУЧЕНИЕ ВЕЛИЧИЯ

Жизнь бросает удары исподтишка, которых ты не ожидаешь; драматичные события, изменяющие тебя безвозвратно. К добру или к худу, персона, которой ты был раньше, перестала существовать, была уничтожена и заменена твоей новой версией, выкованной в том судьбоносном событии. Возможно это был несчастный случай, преступление, затронувшее тебя, ошеломляющее открытие, великая победа, преодоление испытаний или потеря близкого. В любом случае, это событие навсегда изменило тебя.

Тема Переломного события основывается на влиянии определённого события или времени в жизни персонажа.

Наличие темы Переломного события означает, что ты всё ещё находишься под сильным влиянием этого момента в жизни. Если последствия события также важны для твоей истории, как и сама память о том, что случилось, ты можешь взять другую подходящую тему. Например, если ты поклялся сделать что-то связанное с трагичным событием, ты можешь взять тему Миссии и связать темы общей историей. Если в ходе Переломного события ты получил мифические силы, возьми соответствующую тему Мифа.

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа, в особенности о его прошлом. Откуда он пришел? Чем он занимался? Какое время в его жизни повлияло и изменило его сильнее всего?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? ЧТО СЛУЧИЛОСЬ И НАВСЕГДА ПОВЛИЯЛО НА ТВОЮ ЖИЗНЬ?

- Когда мне было [возраст], я ______.
- Однажды, ________ .
- В моей жизни было время, когда _______ .

Теперь, придай своей истории больше деталей: Когда это произошло? Кто участвовал в этом? Что случилось после переломного момента?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A С КАКОЙ СИЛЬНОЙ ЭМОЦИЕЙ ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ ОСТАВИЛ ТЕБЯ ЖИТЬ?

наполнен яростью, знание цены человеческой жизни, тяга нести правосудие, амбиции

B КАКАЯ ЧАСТЬ ПРЕЖНЕГО ТЕБЯ, НЕСМОТРЯ НА ПЕРЕМЕНЫ, ВСЁ ЕЩЕ СЛУЖИТ ТЕБЕ?

экс-знаменитость, юношеский задор, крупное наследство, любовь местного сообщества

C КАКОЙ ОБЫЧНЫЙ, НО ПОЛЕЗНЫЙ ПРЕДМЕТ ТЫ ПОЛУЧИЛ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ И ДО СИХ ПОР ВЛАДЕЕШЬ ИМ?

карта доступа в лабораторию Геликс, ржавый меч, фото моего врага, изысканная одежда

D КТО МОГУЩЕСТВЕННЫЙ УЧАВСТВОВАЛ В ПЕРЕЛОМНОМ СОБЫТИИ ИЛИ ЗАИНТЕРЕСОВАЛСЯ ТОБОЙ ПОСЛЕ НЕГО?

лидер секретного ордена рыцарей, избранный, глава мегакорпорации, мэр города, полицейский департамент

E С КЕМ ТЫ ОБРЁЛ ОСОБУЮ СВЯЗЬ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

связи в СМИ, доверенный дворецкий, прекрасный орёл, секретный спонсор, банда отбросов

F КАКОЙ НАВЫК ИЛИ ОБЫЧНУЮ СПОСОБНОСТЬ ТЫ ПРИОБРЁЛ В ПЕРЕЛОМНОМ СОБЫТИИ?

медитация, фехтование, врать не краснея, выживание в дикой местности

G КАКОЕ ЗНАНИЕ ТЫ ПРИОБРЁЛ В ХОДЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

оказание первой помощи, священная молитва, преступный мир, финансовые махинации в городской казне

H КАКОЙ ПОДХОД К ЖИЗНИ ТЫ ВЫРАБОТАЛ ПОСЛЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

безопасность — это иллюзия, смирение, всегда на готове, жажда власти, выживает сильнейший

I КАКОЕ ФИЗИЧЕСКОЕ ИЛИ ВНЕШНЕЕ ИЗМЕНЕНИЕ ТЫ ПРЕТЕРПЕЛ ПОСЛЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

острый нюх, молниеносные рефлексы, бег на дальние дистанции, фальшивая улыбка

J КАК ЛЮДИ ОТНОСЯТЬСЯ К ТЕБЕ ПОСЛЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

секретные почитатели, отдают честь при встрече, боятся до ужаса, никто мне не отказывает

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЙ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ГРУЗ ЛЕЖИТ НА ТЕБЕ ПОСЛЕ ПЕРЕЛОМНОГО СОБЫТИЯ?

стал эмоциональным, требуется наставник, жажда мести, пустота внутри, зол на бывшего партнёра

B ПОСЛЕ ПЕРЕЛОМНОГО МОМЕНТА, КАКУЮ ОБЯЗАННОСТЬ ИЛИ СОЦИАЛЬНЫЙ ГРУЗ ТЫ НЕСЁШЬ?

отвергаемый фрик, клятва одиночества, притворяюсь плейбоем, озлобленные избиратели, нескончаемый список дел

C КТО ИЛИ ЧТО УГРОЖАЕТ ТЕБЕ ИЗ-ЗА ПЕРЕЛОМНОГО МОМЕНТА?

расследователи случая в лаборатории Геликс, агенты враждебной фракции, кошмары и флэшбеки, мстительный секретарь

D ЧТО ТЕПЕРЬ СЛОМАНО В ТЕБЕ, НА ФИЗИЧЕСКОМ ИЛИ МЕНТАЛЬНОМ УРОВНЕ?

светочувствительность, травма из-за несчастного случая, заикание, переутомление, приступы астмы, психическое расстройство

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую отношение, мотив или убеждение, связанную с переломным моментом. Например:

- (Пришлось убить любимую) «Я никогда не прощу себя»
- (Огромный опыт) «Гармония внутри и снаружи — путь к просветлению»
- (Крупное ограбление) «Последняя работёнка, говорили они. Никогда больше!»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

- Взгляд на мир, который ты выработал после переломного события
- Что-то, что ты пообещал себе или другому как следствие переломного события
- Как ты видишь себя после переломного события

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что влияние этого события на твою жизнь угасает. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против этого Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает влияние события на твою жизнь. Например:

- (Пришлось убить любимую) «Никогда не произноси её имя»
- (Огромный опыт) «Путь Трансцендентности»
- (Крупное ограбление) «Дело в музее»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

- Один из них присутствовал во время переломного события. Какую роль он принимал? Добавь очко Вреда или Помощи для него в зависимости от ситуации.

- Один из них старается помочь тебе справиться с эффектом или последствиями переломного события. Если ты ценишь его помощь, добавь очко Помощи. Если тебя это раздражает или злит, добавь очко Вреда.

- После переломного события, один из них принял тебя в команду, несмотря на твою прошлую жизнь — не задавая вопросов и не осуждая тебя. Добавь очко Помощи для него.

РАЗВИТИЕ ПЕРЕЛОМНОГО МОМЕНТА

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ЩЕКОТЛИВАЯ ТЕМА

Когда кто-то упомянает твоё переломное событие в ключе, который раздражает или злит тебя, ты можешь выбрать эмоциональное состояние в виде подходящего статуса 2 уровня на свой выбор до конца сцены или пока ты не успокоишься. Когда эмоция закончится, Мастер даст тебе продолжительный статус 1 уровня, как отражение твоего поведения и действий.

◊ ЗАБРАТЬ С СОБОЙ В МОГИЛУ

Когда другой ИП или НИП получает Улику о тебе, они не могут задать вопрос о переломном событии.

◊ ЭХО ПРОШЛОГО

Выбери и ответь на один вопрос силы из темы Тренировки, Рутины или Отношений, который отражает то, кем ты был до переломного момента и что-то, что сейчас начинает возвращаться к тебе. Запиши ответ как тег силы этой темы.

◊ ПЕРЕСТУПИТЬ ЧЕРЕЗ СЕБЯ

Когда Мастер или другой игрок заставляет тебя затронуть тег слабости этой темы, ты можешь сказать «Я уже справился с этим» и засчитать тег слабости в качестве тега силы. Отметь Увядание в этой теме.

◊ СТАЛ ХОРОШ В ЭТОМ

Ты принял себя таким, каким ты теперь стал. Выбери основной приём, который лучше всего отражает теги твоей темы. Когда ты используешь его вместе с тегами из этой темы, приём становится Взрывным.

TYPE ПЕРЕЛОМНОЕ СОБЫТИЕ

НИКОГДА НЕ ПРОИЗНОСИ ЕЁ ИМЯ

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«Я НИКОГДА НЕ ПРОЩУ СЕБЯ ЗА ЭТО»

POWER TAGS BURN

A ТЯГА СВЕРШИТЬ ПРАВОСУДИЕ

C ФОТО МОЕГО ВРАГА

I ФАЛЬШИВАЯ УЛЫБКА

WEAKNESS TAGS INVOKE

C КОШМАРЫ И ФЛЭШБЕКИ

City of Mist



 **ТЕМА ЛИЧНОСТИ**

МИССИЯ

МЕЦЕНАТСТВО ИЛИ ДОБРОДЕТЕЛЬ • МЕСТЬ • КЛЯТВА ИЛИ ОБЕЩАНИЕ • АКТ ПОЛОМНИЧЕСТВА • РАБОТА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ЗАКОНЧЕНА • ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ • ДОЛГИЙ ПОИСК • ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

Одно дело думать, что что-то должно быть сделано. Другое — сделать это самому. Страсть, необходимость, ненависть или даже судьба могут стать мотивами из-за которых ты решишься на грандиозную задачу. Это может быть социальная или моральная обязанность, которую ты активно исполняешь — например борьба с преступностью или бедностью. Это может быть личная причина, вроде поиска ценной украденной вещи или мести кому-то, причинившего тебе непростительную боль.

Несмотря на то что это тема личности, твоя Миссия не ограничивается аспектами твоей повседневной жизни. Ты — Разлом, и твоя легендарная сущность становится повседневностью и наоборот.

Возможно, Малефисента отравила твою мать и ты ищешь лекарство; или может ты вершишь суд Анубиса на земле; или как часть мифа Паука Ананси ты должен схватить питона, леопарда и шершня. Однако теги, которые ты получаешь в этой теме остаются обычными и рутинными по своей природе, так как это не силы Мифа, а аспекты Личности, которые ты получил на пути выполнения своей Миссии.

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. О какой цели он всегда думает? Чему он посвятил свою жизнь?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? КАКОВА ТВОЯ ЦЕЛЬ?

- Я должен / поклялся _____.
- Следуя _____, я никогда не перестану _____.
- Городу нужен _____.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Когда и почему ты решил следовать этой миссии? Кто еще участвовал или дал тебе эту мисию?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО НУЖНО ТЕБЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО, ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ СВОЮ МИССИЮ?

умение драться, опытный переговорщик, выслеживание, подробная карта подземки, обрез

B ЧЕМУ ТЫ БЫЛ ВЫНУЖНЕН НАУЧИТЬСЯ, ВЫПОЛНЯЯ МИССИЮ?

уклоняться от проблем, хорошенько вдарить, обходить электронные замки, быстрая перезарядка, тактика короля Артура

C КТО ПОМОГАЕТ ТЕБЕ В ТВОЕЙ МИССИИ?

хорошие отношения с соседями, бездомный информатор, прекрасная картографистка, банда головорезов, полицейский напарник

D ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ О ЦЕЛИ СВОЕЙ МИССИИ?

городские легенды, популярные пароли в преступном мире, план патрулей, привычки и слабости

E КАКОЙ ПОДХОД ИЛИ ТАКТИКУ ТЫ ИСПОЛЬЗУЕШЬ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ?

шныряние в округе, маскировка, допрос с использованием пыток/хорошего и плохого полицейского/гипноза, лжец-лжец-лжец, атака без оглядки, выкурить их из помещения

F СЛЕДОВАНИЕ МИССИИ СДЕЛАЛО ТЕБЯ / ДАЛО ТЕБЕ...

атлетичным, широко известным, осмотрительным, огромное состояние, любовь к искусству, убедительным

G КАКОЕ КАЧЕСТВО НАХОДИТСЯ В КОРНЕ ТВОЕГО ЖЕЛАНИЯ ВЫПОЛНИТЬ МИССИЮ?

вера в церковь, добропорядочный гражданин, полная уверенность, мстительная ярость, истинная любовь

H КАКАЯ ПОЛЕЗНАЯ ПРОФЕССИЯ ИЛИ СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС ТЕБЕ НЕОБХОДИМ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ?

уличный авторитет, владелец ломбарда, офицер полиции, работа в клининговой компании, кинозвезда

I ЧЕМ ТЫ ВЛАДЕЕШЬ И ЧТО МОЖЕТ ПОМОЧЬ В ВЫПОЛНЕНИИ МИССИИ?

секретное убежище, ключ от потерянного сундука, рецепт восхитительного пирога, красный спортивный автомобиль, номер телефона мэра

J КАКУЮ ЧАСТЬ СВОЕГО ПЛАНА ТЫ ПРОДУМАЛ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

ментально подготовился к убийству, разгадываю головоломки, тачка для побега, осиновый кол и святая вода, свой человек в полиции

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЕ НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ИЛИ БРЕМЯ ТЫ ПОЛУЧИЛ, ВЫПОЛНЯЯ МИССИЮ?

мстительный, нервный, перегруженное расписание, проблемы дома, неизлечимая болезнь, ведомый ненавистью, беглец

B КАКИЕ УЯЗВИМЫЕ МЕСТА ИЛИ БЕЛЫЕ ПЯТНА ЕСТЬ В ТВОЁМ ПЛАНЕ?

ненадёжные союзники, они знают, что я иду за ними, младший брат, зеркало Королевы

C КАКОЙ БАРЬЕР МЕШАЕТ ВЫПОЛНЕНИЮ МИССИИ?

слишком гордый, чувство беспомощности, бедность, чувство вины

D ПОЧЕМУ ТЫ ДО СИХ ПОР НЕ ВЫПОЛНИЛ МИССИЮ?

сильные соперники, статус-кво, план не продуман, не могу сделать это в одиночку

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с миссией. Например:

- (Благотворительность) «Граждане Города достойны лучшего!»
- (Месть) «Она заплатит за то что сделала с моей семьей»
- (Амбиции) «Стать богатым или умереть пытаясь»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

- Сильное убеждение, ведущее тебя к цели миссии
- Причина по которой тебе необходимо выполнить миссию
- Ненависть или отвращение к кому-то или чему-то

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что интерес к миссии и её продолжению в твоей жизни угасает. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

- (Благотворительность) «Золотое сердце»
- (Месть) «Лилит должна умереть»
- (Амбиции) «Жажда большего»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

- Один из них сильно важен для выполнении миссии. Если он играет значительную роль для достижения цели, добавь очко Помощи. Если он может поставить миссию под угрозу, добавь очко Вреда.

- Один из них помог тебе во время выполнения миссии и заслужил твою благодарность и уважение. Добавь очко Помощи для него.

- Один из них считает твою миссии невыполнимой или бесполезной. Он не обязательно говорил тебе это в открытую. Добавь очко Вреда для него.

РАЗВИТИЕ МИССИИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ЧРЕЗМЕРНО УСЕРДНЫЙ

Скажи всем о следующем шаге, требующемся для выполнения миссии. Ты получаешь статус амбициозный-1, который применяется ко всем действиям для достижения этой цели. Если этот статус был снят, ты получаешь его снова во время Перерыва. Когда ты достигаешь обозначенной цели, ты снимаешь статус и отмечаешь Угасание в этой теме. Затем ты можешь объявить новую цель и снова получить статус.

◊ НЕЛЬЗЯ БЫТЬ СЛИШКОМ ГОТОВЫМ

Выбери вопрос тега силы из темы Обучения или Собственности, который отражает то, что ты получил для выполнения миссии и ответить на него. Запиши ответ как новый тег сил этой темы.

◊ СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ!

Когда ты **Убеждаешь** кого-то помочь в своей миссии, приём становится Взрывным.

◊ КОГДА АД ЗАМЕРЗНЁТ

Когда ты жертвуешь чем-то значимым, чтобы приблизиться к выполнению миссии, ты не только отмечаешь Укрепление, но также снимаешь Угасание с этой темы.

◊ НАЧИНАЕТ ПОЛУЧАТЬСЯ

Выбери основной приём, который лучше всего отражает метод, которым ты достигаешь своей миссии. Когда ты используешь теги этой темы, приём становится Взрывным.

TYPE МИССИЯ

ЛИЛИТ ДОЛЖНА УМЕРЕТЬ

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«ОНА ЗАПЛАТИТ ЗА ТО ЧТО СДЕЛАЛА С МОЕЙ СЕМЬЁЙ»

POWER TAGS BURN

A КАРТА ПОДЗЕМНЫХ ПУТЕЙ

D ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

J СВЯЗИ В ПОЛИЦИИ

WEAKNESS TAGS INVOKE

D НЕ МОГУ СДЕЛАТЬ ЭТО В ОДИНОЧКУ

CITY of MIST



 **ТЕМА ЛИЧНОСТИ**

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

КАЧЕСТВА И ПРИЧУДЫ • ТЕМПЕРАМЕНТ • СТИЛЬ ЖИЗНИ • ПРИВЫЧКИ • СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ • ВНЕШНИЙ ВИД • ВЗГЛЯД НА ЖИЗНЬ • ПСИХИЧЕСКАЯ СТАБИЛЬНОСТЬ

Жизнь — это не только череда вещей и событий, проносящихся мимо тебя. В первую очередь — это то, как ты ощущаешь эти события, что приходит к тебе в голову, какие чувства ты испытываешь в сердце. Твоя индивидуальность может бы единственным, что спасёт тебя, когда ты лишишься всего. Или станет твоей погибелью, когда ты получишь всё.

Возможно, ты чуткий и жизнерадостный ведущий прогноза погоды, который сохраняет позитивный настрой, несмотря на проблемы с финансами и насмешки коллег. Может, ты сошедший с ума профессор, чей изобретательный ум треснул, пытаясь решить сложную метафизическую проблему. Или ты очаровательный мошенник с подвешенным языком, чьи сладкие речи пробили дорогу в высшее общество. А может, подросток, который слишком застенчив, чтобы быть в центре внимания.

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. Как он ведёт себя с окружающими? Какое персональное качество показывает чаще всего? Играет ли он какую-то роль, которую желает показать миру? Что он думает или чувствует о себе?

? Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

КАКОВ ТЫ?

- Я часто _____.
- Я хочу, чтобы другие _____.
- Другие люди думают, что я _____.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Как твоя индивидуальность влияет на окружающих? Что повлияло на становление твоей индивидуальности (события, родители, наследственность, твой выбор)?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО ЛЕЖИТ В ОСНОВЕ ТВОЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ?

действительно хочу нести добро, стойкий как дуб, самостоятельный, по-особенному эксцентричный, безграничное воображение, оппортунист, просто хочу исчезнуть

B ЧТО ПЕРВЫМ ЗАМЕЧАЮТ ЛЮДИ В ТЕБЕ?

приятная внешность, неопрятный, хипстер, монокль, люди видят то, что хотят видеть, меня обычно не замечают

C КАКИЕ СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ТЫ ИМЕЕШЬ ИЗ-ЗА СВОЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ?

чарующий, вижу, когда мне врут, определяю характер, саркастические подколки, пугаю людей, могу поддержка любую беседу

D КОГДА ХОЧЕШЬ, ТЫ ТАКЖЕ МОЖЕШЬ БЫТЬ...

обольстительным, угрожающим, властным, интеллигентом, жалким, казаться профессионалом, отталкивающим

E КАКОЙ ОСОБЫЙ НАВЫК ИЛИ СТАТУС ТЫ ПОЛУЧИЛ ИЗ-ЗА ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ?

знаменитость, знаток местных слухов, мастер хэндмейда, обнаружить слабое место в плане, пропуск журналиста, неприкосновенность

F КАКОЙ АСПЕКТ ТВОЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ ЗАЩИЩАЕТ ТЕБЯ?

нельзя подкупить, эмоционально сдержан, здравый смысл, свободомыслящий, осмотрительный, прокладываю дорогу языком

G КАКОЙ ПРЕДМЕТ ИЛИ КАЧЕСТВО ОТРАЖАЮТ ИЛИ ДОПОЛНЯЮТ ТВОЙ ЛИЧНЫЙ СТИЛЬ?

дорогие драгоценности, кобура, модная сумочка, лабораторных халат, деловой костюм, скрытый в ботинке нож, маска

H КАКУЮ ПОЛЕЗНУЮ ПРИВЫЧКУ ИЛИ ПОДХОД ТЫ ВЫРАБОТАЛ БЛАГОДАРЯ СВОЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ?

фразы для подката, чую, когда начнется заваруха, чуткий сон, крутые танцевальные движения, продам что угодно, наблюдаю за толпой

I ЧТО ОСОБЕННО ИНТЕРЕСУЕТ ТЕБЯ?

текущие события в городе, шопинг, теории заговора, ночная жизнь, последний прорывы в науке, местные шишки, психология

J КАКИМ ОБРАЗОМ ТЫ ПЫТАЕШЬСЯ СТАТЬ ЛУЧШЕ?

превозмогаю себя, стараюсь быть добрым к другим, всегда иду первым, всё нужно попробовать хотя бы раз, разрабатываю схему обогащения

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО СЛУЧАЕТСЯ, КОГДА ТЫ ЗАХОДИШЬ СЛИШКОМ ДАЛЕКО?

неловкие попытки добиться внимания, сильно обижаюсь, теряю доверие, слишком взбудоражен, самокритичность, люди думают, что я фрик

B КАКИЕ ЛЮДИ ИЛИ ОКРУЖЕНИЕ ДЕЛАЕТ ТВОЮ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ МЕНЕЕ ВЫРАЖЕННОЙ?

недружелюбная толпа, дети, простаки и глупцы, наркотики, плохой угол камеры, тесное пространство, гиены в вечерних платьях

C КАКОЙ ЭЛЕМЕНТ ТВОЕЙ ВНЕШНОСТИ ИЛИ СТИЛЯ МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ?

запоминающееся лицо, слабые суставы, тяжелый кашель, груда нечесаных волос, дешевая одежда, помешан на чистоте

D ЧТО СЛУЧАЕТСЯ, КОГДА ТЕБЯ ЗАЖИМАЮТ В УГОЛ?

приступ ярости, психический срыв, не могу двигаться, не успеваю обдумать действия, не поворачивается язык, боль от старой травмы

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с индивидуальностью. Например:

• (Безумный профессор) «Извините, профессор отошел. Ему что-то передать?»
• (Манипулятор) «Говори то, что они хотят услышать»
• (Хикикомори) «Меня здесь нет!»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

• Типичная цитата, отражающая характер
• То, как ты хочешь, чтобы тебя видели другие
• Ненависть или отвращение к кому-то или чему-то

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что твоя индивидуальность меняется и ты больше не полагаешься на свои старые качества. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

• (Безумный профессор) «В нескольких бутербродах от пикника»
• (Манипулятор) «Шёлковый язык»
• (Хикикомори) «Всё фиолетово»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Одному из них не нравится то, как ты ведёшь себя и он постоянно делает тебе замечания или пытается изменить твои привычки. Спроси его что конкретно ему не нравится и вне зависимости от ответа добавь ему очко Вреда.

• Один из них принял тебя таким, каков ты есть и возможно даже полюбил твою индивидуальность. Добавь ему очко Помощи.

• Характер одного их кажеться диаметрально противоположным твоему. Если это позволяет тебе выделиться в лучшем свете, добавь ему очко Помощи. Если на этой почве возникает конфликт, то добавь очко Вреда.

РАЗВИТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ЭТО МОЙ ШАНС

Один раз за сессию, ты можешь добавить +1 уровень к статусу от **Убеждения** или получить +1 Заряд, когда ты **Изменяешь игру**, используя теги из этой темы.

◊ ВРЕМЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Выбери один тег силы из этой темы. Когда ты сжигаешь его для попадания, ты получаешь автоматически 9 (вместо 7) и Силу 3, с общим результатом в 12. Статусы добавляются как к автоматическому броску, так и к твоей Силе как обычно.

◊ ИЗОБРЕСТИ СЕБЯ ЗАНОГО

Когда ты заменяешь эту темы, ты можешь выбрать новую тему Индивидуальности, вместо темы Мифа. Как обычно, ты теряешь все улучшения, включая это и получаешь очки Опыта. Твоя новая индивидуальность должна быть абсолютно другой темой, чем текущая.

◊ ЗАЧЕМ Я ЭТО ДЕЛАЮ?

Выбери и ответь на вопрос тега силы из темы Отношений, Собственности или Рутины, который отражает твою компанию знакомых, вещь, которой ты владеешь или что-то, что ты постоянно делаешь из-за своей индивидуальности. Запиши ответ как новый тег силы в эту тему.

◊ СТАНОВЛЮСЬ ЛУЧШЕ

Выбери основной приём, который лучше всего отражает метод, которым ты достигаешь своей миссии. Когда ты используешь теги этой темы, приём становится Взрывным.

TYPE ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

ШЁЛКОВЫЙ ЯЗЫК

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«ГОВОРИ ИМ ТО, ЧТО ОНИ ХОТЯТ УСЛЫШАТЬ»

POWER TAGS BURN

A ОППОРТУНИСТ

C ЗАГОВОРЮ ЛЮБОМУ ЗУБЫ

E ПРОПУСК ЖУРНАЛИСТА

WEAKNESS TAGS INVOKE

C ОБУВЬ БЕДНЯКА

City of MIST





ТЕМА ЛИЧНОСТИ

СОБСТВЕННОСТЬ

ПУШКИ, МНОГО ПУШЕК • ПРОКАЧАННАЯ ТАЧКА • НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ • СБЕРЕЖЕНИЯ, АКЦИИ, ИМУЩЕСТВО • СОКРОВИЩЕ • ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ • ПРОДВИНУТОЕ СНАРЯЖЕНИЕ • УСТРОЙСТВА НА ЗАКАЗ

Мир полон полезных вещей — вещей, которые делают твою жизнь проще, выполняют твою работу за тебя или заставляют других людей делать то, что ты хочешь. Без нужных инструментов некоторые действия и вовсе невозможны. Оружие используется для самозащиты, угроз, противостояния или безумного насилия. Средство передвижения позволяет быстрее оказаться где нужно или убраться подальше. Простые житейские вещички делают тебя счастливее или приносят удачу.

Собственность не всегда имеет предназначение. Когда ты носишь определённую экипировку, то, как правило ты, выбираешь тот подход, который позволит использовать её. С другой стороны, простое накопительство вещей просто для того, чтобы владеть ими, не имеет никакого смысла. Обратите внимание, что эта тема включает только обыденные вещи: ничего легендарного, сверхестественного или слишком технологически продвинутого — для этого нужно использовать тему Реликвии.

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. Что он обычно носит с собой? Какие интересные предметы можно найти в её сумочке, в ящике стола или в тайнике под ковром? Чем он владеет?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? ЧЕМ Я ВЛАДЕЮ ИЛИ НОШУ С СОБОЙ?

- Всё дело в одной вещи — _____.
- Экипировка или снаряжение, что помогают мне с _____.
- Коллекция _____.
- Моя компания / империя / особняк.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Когда и как ты получил эту собственность? Чего тебе это стоило? Можешь ли ты получить это снова или в большем количестве?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО САМОЕ ВАЖНОЕ ЕСТЬ В ТВОЕЙ СОБСТВЕННОСТИ?

увеличительное стекло, пара старых револьверов, инструменты для взлома сейфов, картина великого художника, моя мультимиллиардная компания, склад, полный хлама, драгоценное семейное кольцо

B КАК БЫ ТЫ ОПИСАЛ СВОЁ ИМУЩЕСТВО В ОБЩИХ ЧЕРТАХ?

арсенал средневекового оружия, ломбард с необычными вещами, ОАО «Прогресс Индастрис», ферма на окраине города, гараж с редкими автомобилями

C КАКОЙ ДРУГОЙ ПОЛЕЗНОЙ ВЕЩЬЮ ТЫ ВЛАДЕЕШЬ?

полицейский значок, дробовик, чёрный костюм кошки, шкатулка с драгоценностями, шикарная яхта, обноски бездомного, фото убийцы моей семьи

D КАКОЙ КОМПОНЕНТ ИЛИ ПРИСПОСОБЛЕНИЕ МОЖЕТ УЛУЧШИТЬ ИЛИ ИЗМЕНИТЬ ТВОЮ СОБСТВЕННОСТЬ?

увеличительное стекло » набор для снятия отпечатков, пара старых револьверов » полые патроны, дробовик » штык-нож, шевроле ‘66 » баллон жидкого азота, роскошная яхта » вертолётная площадка и вертолёт, снайперское ружьё » прицел тепловидения

E КАКОЙ ТРЮК, ПРИЁМ ИЛИ ДЕЙСТВИЕ ТЫ ВЫПОЛНЯЕШЬ С ЭТОЙ СОБСТВЕННОСТЬЮ?

стрельба из двух рук, быстрая перезарядка, взлом замков, решаю проблему деньгами, враждебное поглощение, поиск иголки в стоге сена, запугивающий монолог

F ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ СКРЫТЬ ВЛАДЕНИЕ ИЛИ ПРИМЕНЕНИЕ СОБСТВЕННОСТИ?

скрытая кобура, незарегистрированный склад, нет автомобильного номера, глушитель, поддельные документы, маскировочная окраска

G ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТВОЕЙ СОБСТВЕННОСТИ БЫТЬ В БЕЗОПАСНОСТИ ИЛИ ОСТАВАТЬСЯ ЦЕЛОЙ?

закалённая сталь, система сигнализации, личная охрана, опись вещей, армия юристов и адвокатов

H КАК ТЫ ЧИНИШЬ ИЛИ ОБСЛУЖИВАЕШЬ СВОЮ СОБСТВЕННОСТЬ?

оружейная мастерская, знакомый ювелир, слуги, набор для починки

I КАКИМ ПОЛЕЗНЫМ КАЧЕСТВОМ ОБЛАДАЕТ ТВОЯ СОБСТВЕННОСТЬ?

настраиваемый прицел, простой для починки механизм, самый быстрый в городе, освежающий, один во всём свете

J КАКОЙ ПРЕДМЕТ ДОВЕРШАЕТ ОБРАЗ ТВОИХ ДРУГИХ ТЕГОВ СИЛЫ?

увеличительное стекло+полицейский значок » табельный пистолет, набор для взлома замков+ черный костюм кошки » резак для стекла, яхта+ вертолёт » спортивный автомобиль

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЙ ПРАКТИЧЕСКИЙ НЕДОСТАТОК ЕСТЬ У ТВОЕЙ СОБСТВЕННОСТИ?

заклинивает, скользкая рукоять, дорогое использование, шумный, старая модель, уродливый вид, малая дальность

B КАКИЕ ВРЕДНЫЕ ПРИВЫЧКИ ИЛИ ЧЕРТЫ ТЫ ИМЕЕШЬ ИЗ-ЗА ЭТОЙ СОБСТВЕННОСТИ?

собственнический инстинкт, трачу много денег, слишком зависим от снаряжения, провожу с ней всё свободное время, затворничество

C КАКИЕ УСЛОВИЯ ДЕЛАЮТ ТВОЮ СОБСТВЕННОСТЬ МАЛОЭФФЕКТИВНОЙ?

ржавчина, грязь в механизме, бесполезно в толпе, не могу использовать в темноте, нужна тишина, бездорожье или плохая погода, падение акций

D КТО ИЛИ ЧТО МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ТЕБЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ?

сентиментальная ценность, никогда не атакую безоружного, совет директоров, полицейская погоня, кончаются патроны

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с собственностью. Например:

- (Оборудование для наблюдения) «Это правительство должно пасть»
- (Ломбард) «Всё достойно второго шанса»
- (Автомобиль для побега) «Нас не догонят!»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

- Что эта собственность значит для тебя
- Общее суждение о снаряжении, богатстве и т.п.
- Как ты собираешься воспользоваться своей собственностью

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что твоя собственность больше тебя не интересует или ты не желаешь ей пользоваться. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

- (Оборудование для наблюдения) «Конспиративный фургончик Стива»
- (Ломбард) «Скупщик краденного»
- (Автомобиль для побега) «Красный и горячий»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

- Один из них ценит или одобряет твою собственность (а может в тайне завидует). Добавь очко Помощи для него.

- Один из них считает, что твоя собственность должна принадлежать ему. Спроси его почему. В любом случае, добавь для него очко Вреда.

- Когда ты получил свою собственность, один из них присутствовал при этом. Если он помог тебе обрести эту собственность, добавь ему очко Помощи. Если вы соревновались, боролись или он мешал тебе получить твою собственность, то добавь очко Вреда для него.

РАЗВИТИЕ СОБСТВЕННОСТИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ НАШЁЛ!

Один раз за сессию, создай временный тег, описывающий предмет.

◊ ДАР, КОТОРЫЙ ПРОДОЛЖАЕТ ОДАРИВАТЬ

Когда у тебя есть продолжительный тег предмета, созданный тобой, ты можешь преобразовать его в постоянный тег силы этой темы. Если у тебя уже есть тег силы, созданный таким образом, ты должен сбросить старый заменить новым.

◊ ИНСТРУМЕНТЫ РЕМЕСЛЕННИКА

Выбери вопрос тега силы из темы Обучения или Рутины, который связан с навыками или преимуществами обладания твоей собственностью и ответь на него. Запиши ответ как новый тег силы этой темы.

◊ КВАРТИРМЕЙСТЕР

Один раз за сцену, ты можешь позволить другому игроку использовать тег силы из твоей темы, при условии, что тег описывает предмет и может быть передан. Для этого действия тебе не нужно **Изменять игру**.

◊ ВСЁ ДЕЛО В КАЧЕСТВЕ

Один из твоих предметов или собственность стала идеальной, как нельзя лучше отражающей свою суть. Выбери один тег из этой темы. Он должен описывать твою собственность. Любой основной приём с этим тегом становится Взрывным.

TYPE СОБСТВЕННОСТЬ

КОНСПИРАТИВНЫЙ ФУРГОНЧИК СТИВА

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«ЭТО ПРАВИТЕЛЬСТВО ДОЛЖНО ПАСТЬ»

POWER TAGS BURN

A ФУРГОН, НАБИТЫЙ ОБОРУДОВАНИЕМ ДЛЯ СЛЕЖКИ

E НАХОЖУ ИГОЛКУ В СТОГЕ СЕНА

F НЕТ АВТОМОБИЛЬНОГО НОМЕРА

WEAKNESS TAGS INVOKE

D ПОЛИЦЕЙСКАЯ ПОГОНЯ

CITY of MIST





ТЕМА ЛИЧНОСТИ

ОТНОШЕНИЯ

ЛЮБОВЬ • КТО-ТО ЗАВИСИТ ОТ ТЕБЯ • УЧИТЕЛЬ, НАСТАВНИК, ЗАЩИТНИК • КОМАНДА, БАНДА ИЛИ ОРГАНИЗАЦИЯ • ПАРТНЁР ИЛИ ПОМОЩНИК • ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ

Быть живым — значит быть связанным с другими. У всех есть кто-то, кто определяет их жизнь — в лучшую или худшую сторону: родитель, друг, любовник, учитель и т.д. Даже отношения, которые вредны для тебя могут быть определяющей частью тебя. В большинстве случаев отношения очень сложны: есть хорошие и плохие стороны, требования и уступки, давление и прощение, то что ты получаешь и отдаешь взамен. Важные отношения не просто какое-то временно знакомство — это центральная часть твоей жизни (вместе с другими темами). Они делают тебя таким, каков ты есть или занимают значительную часть твоего времени.

Возможно, у тебя есть сумасшедшая любовница, которая западает на ножи и пушки и постоянно попадает в неприятности, а тебе приходится расхлёбывать проблемы. Если ты Разлом Люцифера, возможно ты и твой отец находитесь в сложных отношениях с тех пор, как он выгнал тебя из дома. Твой преступный партнер — единственный человек, которому ты можешь доверять. Или твои внук являются единственной отрадой в жизни.

Отношения не ограничены персонами — у тебя могут быть отношения с группой лиц. Это может быть семья, социальные объединения и организации. Ты можешь быть лидером религиозной общины, которая рассчитывает на твои проповеди.

А может ты член секретного клуба или секты, которая предоставляет полезные связи, но требует чего-то взамен. Ну и конечно, всегда есть вероятность того, что ты часть обычной неблагополучной семьи, каких множество в Городе.

Если субъектом твоих отношений является персонаж, чьё существование не зависит напрямую от отношений с тобой, то этим персонажем управляет Мастер. Ты можешь использовать теги как обычно, когда они имеют смысл и подходят к сцене: сделать звонок, попросить помощи или совета, навестить или повлиять. Если персонаж существует в основном только в твоей личной истории, он становится твоим второстепенным персонажем (см. Второстепенные персонажи на стр. 248).

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. Какой персонаж или группа значит очень многое для тебя, играет значимую роль в твоей жизни, влияет или зависит от тебя?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? КТО ИГРАЕТ САМУЮ ЗНАЧИМУЮ РОЛЬ В ТВОЕЙ ЖИЗНИ?

- Мой родитель / брат (сестра) / супруг(а) / ребёнок (внук) / лучший друг / наставник или тренер / сосед / партнёр / работодатель и т.д.
- Моя семья / друзья / социальная группа / сообщество / компания / банда / команда и т.д.
- Клуб / культ / органиация / движение и т.д.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Насколько вы близки? Знают ли они они о твоих мифических силах? Является ли они сами Разломами? Что твой Миф думает о них?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ПОЧЕМУ ЭТИ ОТНОШЕНИЯ ТАК ВАЖНЫ ДЛЯ ТЕБЯ?

большой счёт в банке, истинная любовь, источник адреналина в скучной жизни, дом, куда я всегда возвращаюсь, партнёр по преступлениям, чувство жалости, сеть шпионов

B НАЗОВИ ИХ ПОЛЕЗНОЕ КАЧЕСТВО ИЛИ НАВЫК, КОТОРЫМ ОНИ МОГУТ ТЕБЕ ПОМОЧЬ.

степень МДА, хороший пёсик, грязные методы борьбы, любовь может исцелить всё, мошенник, секретные операции, доверие без вопросов

C ЧЕМУ ТЫ НАУЧИЛСЯ В ЭТИХ ОТНОШЕНИЯХ?

сертифицированных бухгалтер, хорошим отмазкам, всегда быть настороже, скрывать свои чувства, работе со взрывчаткой, методам полиции и как избежать их, древним языкам

D НАХОЖДЕНИЕ РЯДОМ СДЕЛАЛО ТЕБЯ...

богаче, чем когда-либо, популярным, обозлённым на мир, командным игроком, убеждённым в своём деле, хорошим лжецом

E КОГДА ТЫ ЗОВЁШЬ НА ПОМОЩЬ, КТО ПРИХОДИТ К ТЕБЕ?

влиятельные друзья семьи, мой лучший друг, ангел на чёрном лимузине, девочка из цветочного магазина, банда байкеров

F КАКОЙ ПОДАРОК ИЛИ ЦЕННЫЙ ИНСТРУМЕНТ ОНИ ДАЛИ ТЕБЕ?

владение семейным предприятием, фото нас, скрытый раскладной нож, фальшивый паспорт, книга с молитвами, пилюля с цианидом

G КОГДА ТЫ ИМЕЕШЬ С НИМИ ДЕЛО, ТЫ ДОЛЖЕН БЫТЬ...

самим собой, заботливым, стойким, свободным от сомнений, знакомым со всеми уловками

H НАЗОВИ ВАШЕ СОВМЕСТНОЕ ЗАНЯТИЕ.

постоянные споры, сплетни, хождение по барам, за шахматной доской, проникание в закрытые места, планирование махинаций, проповеди

I ЧТО ПОМОГАЕТ ТЕБЕ ИХ ЗАЩИТИТЬ?

армия адвокатов, всегда скрытое лицо, самоконтроль, я всё сделаю для неё, рация, связи в преступном мире, техника смены персоны

J ГДЕ ВЫ ПРОВОДИТЕ ВРЕМЯ ВМЕСТЕ?

особняк, на футбольном поле, в моей мото-мастерской, в музеях, ночной клуб Амброзия, церковь, секретная масонская ложа

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО МОЖЕТ ИМ НАВРЕДИТЬ ИЛИ ПОМЕШАТЬ?

финансовые проблемы, обидные оскорбления, болезни старости, легко вывести из себя, выход в свет, забывает смотреть по сторонам

B КАКОЕ НЕГАТИВНОЕ ВЛИЯНИЕ ОНИ ИМЕЮТ НА ТЕБЯ?

контроль над твоим будущим, замираю, когда вижу её, требование доказать что-то, взятие рисков на себя, месть тем, кто угрожает сообществу, всегда под наблюдением

C КТО ИЛИ ЧТО ЗАНИМАЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ ИХ ЖИЗНИ ИЛИ ВНИМАНИЯ?

мой успешный сводный брат, её бывший парень, проблемы с выпивкой, утомительная работа, федеральные агенты

D ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ ОНИ НЕ СМОГУТ ПОМОЧЬ ТЕБЕ?

это нанесёт позор семье, потеря интереса, бегство от полиции, страх быть неправильно понятым, боязнь быть бесполезным, подозрение на предательство

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с отношениями. Например:

• (Безумная любовница) «Ничто не станет на пути нашей любви!»
• (Партнёр по преступлениям) «Провернуть такое можно только с Остапом»
• (Религиозная община) «Я не позволю моим прихожанам пойти неверным путём»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

• То, чем ты можешь пожертвовать ради отношений
• Как много эти отношения значат для тебя
• Желание, которое ты хочешь воплотить для этого человека или группы

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что интерес к этим отношениям в твоей жизни угасает. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

• (Безумная любовница) «Моя плохая девушка»
• (Партнёр по преступлениям) «Остап по прозвищу “Лёгкие деньги”»
• (Религиозная община) «Защити нас от зла»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них открыто или тайком выступил против твоих отношений, попытавшись повлиять на тебя или того, с кем у тебя отношения. Почему? Что из этого вышло? Добавь очко Вреда для него.

• Один из них помог сохранить твои отношения. При каких обстоятельствах? Как он помог? Добавь очко Помощи для него.

• Один из них твой бывший (любовник, партнёр, наставник, работодатель, биологический родитель, член группы, которую ты покинул). Спроси его — одобряет ли он твои новые отношения? Если да, то добавь очко Помощи. Иначе добавь очко Вреда.

РАЗВИТИЕ ОТНОШЕНИЙ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ НАВСЕГДА

Во время Перерыва, если ты даёшь этой теме своё внимание, ты можешь снять Увядание с неё, вместо добавления Укрепления.

◊ ЗАЩИТИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Когда ты **Сталкиваешься с опасностью**, ты всегда можешь распространить исход приёма на субъекта твоих отношений (в добавок к себе).

◊ ОБЩИЙ ОПЫТ

Выбери вопрос тега силы из темы Переломного события или Индивидуальности, который отражает изменения, которые произошли с тобой в ходе отношений. Ответь на вопрос и добавь тег силы в эту тему.

◊ СПИНА К СПИНЕ

Один раз за сессию, когда ты совершаешь приём вместе с субъектом твоих отношений, ты можешь заменить промах на 7-9.

◊ ПОКАЗАТЬ КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ

Выбери один Основной приём, который лучше всего отражает суть твоих отношений. Когда ты используешь приём против них, он становится Взрывным.

TYPE ОТНОШЕНИЯ

THEME TITLE
ЗАЩИТИ НАС ОТ ЗЛА

ATTENTION CRACK

IDENTITY
«Я НЕ ПОЗВОЛЮ СВОИМ ПРИХОЖАНАМ ВСТАТЬ НА ДУРНОЙ ПУТЬ»

POWER TAGS — BURN
A ЧУВСТВО ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
H ПРОПОВЕДИ
J ЦЕРКОВЬ

WEAKNESS TAGS — INVOKE
D СТРАХ БЫТЬ НЕПРАВИЛЬНО ПОНЯТЫМ

City of Mist





ТЕМА ЛИЧНОСТИ

РУТИНА

РАБОТА И ПРОФЕССИЯ • ПОЛИТИЧЕСКАЯ КАРЬЕРА • РОЛЬ В ОРГАНИЗАЦИИ • ЗАБОТА О КОМ-ТО • ХОББИ • ЕЖЕДНЕВНОЕ ВЫЖИВАНИЕ • КРИМИНАЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ • ОБУЧЕНИЕ В ШКОЛЕ ИЛИ УНИВЕРСИТЕТЕ

Между делами и событиями, которые бросают тебя то туда, то сюда, всегда есть что-то, к чему ты возвращаешься: твоя рутина. Это то, на что ты тратишь почти всё свой время. Большая часть жителей Города заняты работой и проводят за ней значительную часть дня. Возможно, ты адвокат или медсестра или мойщик стёкол. Некоторые посвящают своё время заботе о семье, друзьях или каком-то месте. Другие учатся в школах и колледжах. А есть те, кто бродят по улицам Города, выпрашивая милостыню и рыская по помойкам в поисках еды.

Твоя рутина может как способствовать, так и мешать целям твоей мифической сущности. Но в любом случае, от неё никуда не деться.



КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. Чем он занят большую часть дня? Как он проводит своё свободное время? Просыпаясь по утрам, какая повседневность ожидает его? Или может он занят по ночам?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? КАКАЯ РУТИНА ЗАНИМАЕТ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ТВОЕГО ВРЕМЕНИ?

- Я работаю _____.
- Я забочусь о _____.
- Я провожу время в/за _____.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Как долго ты занимаешься этим? Зачем ты это делаешь? Какие конкретно твои обязанности? Что тебе нравится и не нравится в твоей рутине?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧЕМ ТЫ ЗАНИМАЕШЬСЯ?

госслужащий, археолог, офицер полиции, сантехник, бездомный, дезинфектор, отец-одиночка, член совета директоров

B КАКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА И ПРИВИЛЕГИИ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ТВОЁ ЗАНЯТИЕ?

доступ в канализацию, известный скупщик редкостей, значок или пропуск, никто не трогает меня, ресурсы компании, членство в профсоюзе

C КАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ И ПРЕДМЕТЫ ТЫ ИСПОЛЬЗУЕШЬ В СВОЁМ ЗАНЯТИИ?

рация экстренного реагирования, набор плотника, табельный пистолет, швабра, магазинная тележка с хламом, форма рабочего, костюм от элитного портного

D КТО ОБЫЧНО ПОМОГАЕТ ТЕБЕ?

мой босс, бывший полицейский напарник, команда по дезинфекции, голуби, персональный помощник, моя старшая дочь

E ЧЕМУ ТЫ НАУЧИЛСЯ ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ЕЖЕДНЕВНОГО ЗАНЯТИЯ?

знаю каждый уголок в городе, исторические факты, организованная преступность города, логистика, мусор может рассказать историю, санитарные правила и требования, дневные программы по телевизору

F КАКОЕ КОНКРЕТНОЕ ЗАНЯТИЕ ТЫ ВЫПОЛНЯЕШЬ КАК ЧАСТЬ СВОЕЙ РУТИНЫ?

прокладка труб, перевозка контрабанды, задаю вопросы, охочусь на дичь, уличные проповеди безумца, готовка еды, управление расписанием директора, оценка рисков

G КАКОМУ НАВЫКУ ТЫ НАУЧИЛСЯ ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ЗАНЯТИЯ?

понимаю откуда течёт вода, отключение охранных систем, выбираюсь из наручников, удаляю пятна крови, скрываюсь в мусорных контейнерах, жонглирование, кому нужен сон?

H КАКУЮ ЧЕРТУ ТЫ ПРИОБРЁЛ ПОСЛЕ ДОЛГОГО ЗАНЯТИЯ СВОЕЙ РУТИНОЙ?

надолго задерживаю дыхание, торгаш, выгляжу безобидным, фотографическая память, легко справляюсь со стрессом, элегантный

I ГДЕ ТЫ ЗАНИМАЕШЬСЯ РУТИНОЙ ИЛИ СКРЫВАЕШЬСЯ ОТ НЕЁ?

секретное подземное убежище, антикварный магазин, бар Майка, я владею этими улицами, в своей маленькой квартирке, шикарный офис

J ЧТО ЗАСТАВЛЯЕТ ТЕБЯ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К СВОЕЙ РУТИНЕ КАЖДЫЙ ДЕНЬ?

трудолюбивый работник, страсть к своему хобби, ностальгия по былым дням, городу нужен почтальон, нескончаемая любознательность, мечта стать известной актрисой, люблю свою семью, жажда побеждать

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A С ЧЕМ ТЫ ОСТАЕШЬСЯ В КОНЦЕ ДНЯ?

пот и вонь, волнение после чёрного рынка, головная боль, в полном одиночестве, с голосами в моей голове, нет денег, вредные дети, муки раскаяния

B КАКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ ИЛИ ПЛОХИЕ СТОРОНЫ ЕСТЬ У ТВОЕЙ РУТИНЫ?

“здесь у тебя нет власти!”, сезонная подработка, экипировка включает только стандартное снаряжение, зарплаты хватает только до следующего дня, “я всего лишь уборщик”, постоянный голод, не всегда могу прийти на помощь

C ЧТО МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ТВОЕЙ РУТИНЕ?

авария в городском водопроводе, таможенная служба Города, “Все отряды, примите вызов…”, раздражительный арендодатель, огромная загрузка, дети подрались в школе, совладелец компании

D ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ТЕБЯ ВЫБИВАЮТ ИЗ ТВОЕЙ РУТИНЫ?

как рыба на суше, сверхкомпенсация, должен следовать протоколу, неприспособлен к жизни в социуме, боюсь успеха, не знаю чего я хочу, ненавижу компромиссы

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с собственностью. Например:

• (Офицер полиции) «Я больше не могу рисковать. Еще пара лет до пенсии.»
• (Сумасшедший бездомный) «Приближается Судный день!»
• (Член совета директоров) «Благополучие компании важнее всего»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

• Что ты чувствуешь о своей рутине
• Почему ты продолжаешь следовать рутине
• Во что ты должен продолжать верить, чтобы исполнять свою рутину

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что ты теряешь интерес к своей рутине или чувствуешь, что пора что-то изменить. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

• (Офицер полиции) «Ночной патруль»
• (Сумасшедший бездомный) «Вокруг одни слепцы»
• (Член совета директоров) «Корпоративная акула»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них является частью твоей рутины. Если твоя рутина включает помощь или заботу о нём, или наоборот — он помогает тебе в твоих обязанностях, добавь очко Помощи для него. Если твоя рутина включает противостояние, соперничество с ним, или он может помешать твоей рутине, то отметь очко Вреда для него.

• Ты считаешь, что один из них нестабилен или склонен к созданию проблем и может выбить тебя из рутины. Добавь очко Вреда для него.

• Один из них считает твою рутину примитивной, однообразной или скучной. Спроси его, является ли это качество рутины для него положительным достоинством. Если да, то добавь очко Помощи. Иначе добавь очко Вреда для него.

РАЗВИТИЕ РУТИНЫ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ КОРОТКИЙ СОН

В свой **Перерыв**, если ты решишь не восстанавливать сгоревшие теги, ты всё равно может восстановить один тег.

◊ ОТДАТЬСЯ РАБОТЕ ПО ПОЛНОЙ

Один раз за сцену, когда ты находишься в своей рутине и совершаешь основной приём, он становиться Взрывным.

◊ ХОРОШАЯ ПАМЯТЬ

Каждую сессию ты можешь выбрать до трёх Улик о местах или людях в области твоей рутины. Первая Улика бесплатна. Вторая Улика требует честно ответить на вопрос Мастера. Для третьей Улики ты должен подвергнуть себя опасности (как в случае приёма **Расследования**).

◊ ЗАЧЕМ Я ЭТО ДЕЛАЮ?

Выбери и ответь на вопрос тега силы из темы Обучения, Миссии или Отношений, который отражает твою предысторию, мотивы или людей, участвующих в твоей рутине. Запиши ответ как новый тег силы этой темы.

◊ НАЧИНАЕТ ПОЛУЧАТЬСЯ

Выбери основной приём, который лучше всего отражает занятие во время выполнения рутины. Когда ты используешь теги этой темы, приём становится Взрывным.

TYPE РУТИНА

КОРПОРАТИВНАЯ АКУЛА

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«БЛАГОПОЛУЧИЕ КОМПАНИИ ПРЕЖДЕ ВСЕГО»

POWER TAGS BURN

A ЧЛЕН СОВЕТА ДИРЕКТОРОВ

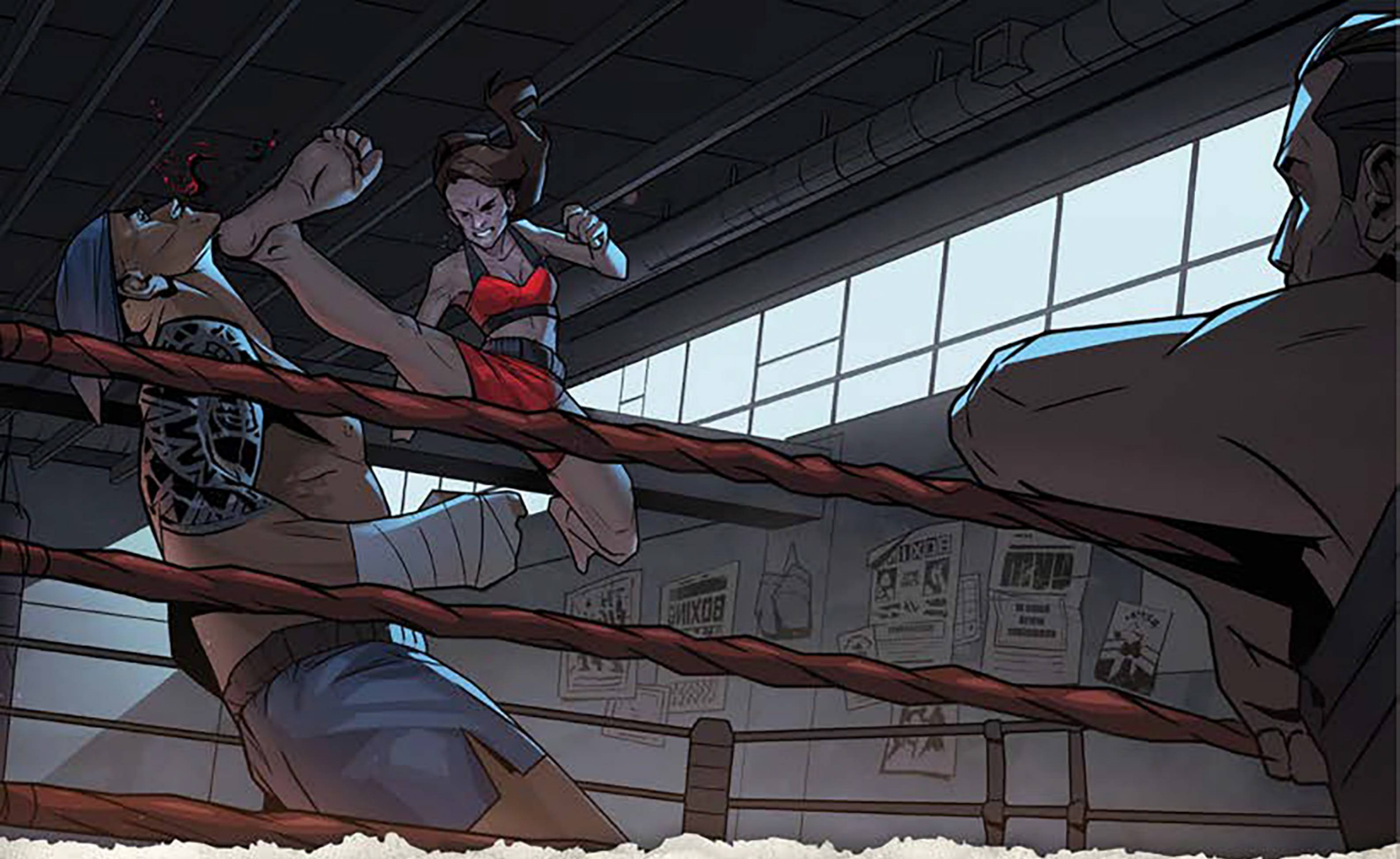
D ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ПОМОЩНИК

F ОЦЕНИВАЮ РИСКИ

WEAKNESS TAGS INVOKE

C СОВЛАДЕЛЕЦ КОМПАНИИ

City of MIST





ТЕМА ЛИЧНОСТИ

ОБУЧЕНИЕ

ОБРАЗОВАНИЕ • КУРСЫ САМООБОРОНЫ ИЛИ ТРЕНИРОВКИ БОЕВЫХ ИСКУССТВ • МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ • ИНТЕРН ИЛИ НАСТАВНИК • ЖИЗНЕННЫЙ ОПЫТ • АРМЕЙСКАЯ ПОДГОТОВКА • ИССЛЕДОВАНИЯ

Современный мир предоставляет бесчисленное множество возможностей для обучения, практики и улучшения навыков или знаний в определённой области. Не важно каким способом: через дисциплину и изнуряющие физические тренировки, через эксперименты и провалы, через тщательный анализ данных и чтение книг, ты обучаешься премудростям и тонкостям этой области. Возможно, ты мастер восточных единоборств, бывший морской котик, агент под прикрытием, оперный певец или цирковой акробат. Обучение, которое ты прошел, может быть намного более обыденным, но всё равно полезным.

Например, ты прошел сертификацию телохранителя, научился манипулировать рынком или прочёл все книги о городской архитектуре.

И хотя обучение обычно связано с профессией, оно не обязано быть твоей работой или чем-то, что требуется тебе в повседневной жизни. Обучение может быть чем-то из твоего прошлого, каким-то личным интересом или хобби, или просто тем, что ты знаешь. Если ты хочешь выбрать тему, которая фокусируется на твоей повседневной работе, то лучше выбрать тему Рутины.

КОНЦЕПТ

Подумай о дне из жизни своего персонажа. Является ли он экспертом в чём-то? Проводит ли он много времени, оттачивая мастерство, какой-то навык или изучая область знаний?

Основываясь на этом, ответь на вопрос ниже:

? КАКАЯ У ТЕБЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ?

- Я мастер в _____.
- Раньше я обучался _____.
- Я знаю искусство _____.

Теперь, придай своей истории больше деталей: Когда, где и при каких обстоятельствах ты обучался или тренировался? Кто был ответственен за твоё обучение?

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ ИЛИ УМЕЕШЬ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

бокс, восточные единоборства, компьютеры, цирковая акробатика, практическая химия, юридическое образование, металлургия, логика и философия, криминалистика

B В КАКОЙ УЗКОЙ ОБЛАСТИ ИЛИ ОПРЕДЕЛЁННОМ НАВЫКЕ ТЫ ОСОБЕННО ПРЕУСПЕЛ?

скрытное передвижение, хук справа, использовать силу противника против него, создание взрывчатки, модификация огнестрельного оружия, оценка искусства

C ЕСТЬ ЛИ ДРУГИЕ ОБЛАСТИ, КОТОРЫЕ ТЫ КОСВЕННО ЗАТРОНУЛ ПРИ ОБУЧЕНИИ?

скалолазание, азартные игры, методы исследования, обращение с животными, воссоздание сцены убийства, техподдержка

D КАКОЕ ДЕЙСТВИЕ, МЕТОД, ПРИЁМ, ПРИВЫЧКУ ИЛИ ТРЮК ТЫ ОСВОИЛ ВО ВРЕМЯ ОБУЧЕНИЯ?

слежу за десятком мониторов одновременно, замкнуть проводку для запуска движка, угроза насилием, повторение таблицы Менделеева в уме

E КАКУЮ ЧЕРТУ ИЛИ КАЧЕСТВО ЛУЧШЕ ВСЕГО ТРЕНИРУЕТ ТВОЁ ОБУЧЕНИЕ?

стрельба из оружия, могу выстоять после множества ударов, не выражающие ничего лицо, примечание деталей, основательный и осторожный подход

F КТО БЫЛ ТВОИМ УЧИТЕЛЕМ, ТРЕНЕРОМ ИЛИ НАПАРНИКОМ, К КОТОРОМУ ТЫ МОЖЕШЬ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ?

Великий мастер Ксиан, профессор Чандра, однокурсник, Бастер, собака-ищейка, брат по оружию

G КАКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ, ПРЕДМЕТ ИЛИ ЭКИПИРОВКА, СВЯЗАННАЯ С ТВОИМ ОБУЧЕНИЕМ, ОБЫЧНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ?

импровизированное оружие, отмычки, медицинский жгут, сумка для улик, справочник по растениям, шары для жонглирования

H ПРОТИВ КОГО ИЛИ ЧЕГО ТВОЁ ОБУЧЕНИЕ ДАЁТ НАИЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ?

работа с толпой, военные стратегии, тамплиеры, слабые места строений, математические задачи, вооруженные противники

I В КАКИХ УСЛОВИЯХ ТЕХНИКИ ТВОЕГО ОБУЧЕНИЯ РАБОТАЮТ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

под покровом темноты, доступ к лаборатории, неровная вертикальная поверхность, “Я узнаю это, когда увижу”

J КАКИЕ НЕОБЫЧНЫЕ СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ СВОИХ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ ТЫ ПРИДУМАЛ?

забраться в голову подозреваемого, экспериментальный автомобильный движок, пригвоздить противника ногой к полу, схема отмывания денег

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЙ САМЫЙ ГЛАВНЫЙ НЕДОСТАТОК У ТВОЕГО ОБУЧЕНИЯ?

разбросанные заметки, недальновидный, рассчитано на бой с одним противником, устаревшие данные, мало практического опыта

B КАК ТВОЁ ОБУЧЕНИЕ НЕГАТИВНО ПОВЛИЯЛО НА ТВОЁ ТЕЛО И РАЗУМ?

тенденции к насилию, слишком самоуверенный, бессонные ночи, разбитое колено, не развиты социальные навыки

C КТО МОЖЕТ ВСТАТЬ НА ПУТИ ИЗ-ЗА УСПЕХОВ В ТВОЁМ ОБУЧЕНИИ?

репутация в преступном мире, академический противник, завистник, назойливые фанаты

D НАЗОВИ УНИКАЛЬНЫЙ НЕДОСТАТОК ОПРЕДЕЛЁННОГО ДЕЙСТВИЯ ИЛИ МЕТОДА ОДНОГО ИЗ СВОИХ ТЕГОВ СИЛЫ.

сильный хук справа » открыт для ответного удара, угроза насилием/шантаж » требуются маскировка и конспирация, создание взрывчатки » требуется подготовка и запрещенные компоненты

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

КРЕДО

Выбери Кредо для этой темы: абсолютную суть, отражающую твой взгляд, мотив или убеждение, связанную с обучением. Например:

• (Цирковой акробат) «Нет ничего важнее свободы движения»
• (Агент под прикрытием) «Никто не знает кто я на самом деле»
• (Городской архитектор) «Могу рассказать интересную деталь об истории этого здания...»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:

• Доктрина или отношение, которое ты выработал к своему обучению
• Цель или причина по которой ты занялся обучением
• Мнение о твоих учениках или соперниках

Запиши Кредо в свою карточку темы.

Действие вразрез со своим Кредо означает, что ты теряешь интерес к предмету своего обучения и больше не желаешь развиваться в этой области. Дай всем знать, что оправдывает и объясняет твои действия против своего Кредо.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает роль отношений в твоей жизни. Например:

• (Цирковой акробат) «Рождённый летать»
• (Агент под прикрытием) «Тот тихий парень»
• (Городской архитектор) «Архитектура рулит»

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них поддерживал тебя во время обучения, возможно даже был твоим учителем. Добавь очко Помощи для него.

• Один из них считает предмет твоего обучения морально спорным, неэффективным или безвкусным. Если это заставляет тебя попытаться его впечатлить и переубедить, добавь очко Помощи для него. Если ты хочешь дать ему хорошего пинка, добавь очко Вреда.

• Один из них заставляет тебя продолжить своё обучение и стараться ещё больше. Если он является твоим соперником в той же области, добавь ему очко Вреда. В других случаях добавь очко Помощи.

РАЗВИТИЕ ОБУЧЕНИЯ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Один раз за сцену, ты можешь позволить другому игроку использовать тег силы из этой темы, если этот тег описывает навык, которому ты способен обучить его (или научил заранее). Для этого действия тебе не нужно **Изменять игру**.

◊ МНОГОГРАННОЕ ОБУЧЕНИЕ

Один раз за сессию, ты можешь создать временный тег истории, который отражает полезный метод или деталь, связанные с твоим обучением.

◊ ЧУВСТВО ЗНАЧИМОСТИ

Выбери и ответь на вопрос тега силы из темы Рутины, Переломного момента или Миссии, который описывает то, как ты применяешь своё обучение на практике или следствие твоего обучения. Запиши ответ как новый тег силы этой темы.

◊ ВРЕМЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Выбери один тег силы из этой темы. Когда ты сжигаешь его для попадания, ты получаешь автоматически 9 (вместо 7) и Силу 3, с общим результатом в 12. Статусы добавляются как к автоматическому броску, так и к твоей Силе как обычно.

◊ НАЧИНАЕТ ПОЛУЧАТЬСЯ

Выбери основной приём, который лучше всего отражает занятие во время выполнения рутины. Когда ты используешь теги этой темы, приём становится Взрывным.

TYPE ОБУЧЕНИЕ

THEME TITLE

РОЖДЁННЫЙ ЛЕТАТЬ

ATTENTION CRACK

IDENTITY

«НЕТ НИЧЕГО ВАЖНЕЕ СВОБОДЫ ДВИЖЕНИЯ»

POWER TAGS BURN

A ЦИРКОВАЯ АКРОБАТИКА

C ОБРАЩЕНИЕ С ЖИВОТНЫМИ

G ИГНОРИРУЮ БОЛЬ

WEAKNESS TAGS INVOKE

B СЛИШКОМ САМОУВЕРЕННЫЙ

CITY OF MIST